APERÇU DES SCÉNARIOS

Chaque carte Scénario offre une nouvelle expérience de jeu. Au cours de la mise en place, plutôt que de piocher aléatoirement les différentes tuiles et cartes, les Scénarios proposeront une mise en place spécifique, orientant le jeu dans une direction particulière.

MISE EN PLACE

Les cartes Scénarios de cette extension (affichant un drapeau rouge) ne sont pas compatibles avec l'extension Fireland. Les joueurs peuvent décider de la carte Scénario qui les intéresse ou en piocher une aléatoirement. Au cours de la mise en place du jeu de base, utilisez les tuiles Action Spéciale, Correspondance, Objectif Beagle indiquées sur la carte Scénario en fonction de leur numéro. **Remarque** : Les tuiles Correspondance présentées de gauche à droite sont à placer de haut en bas.

CONTENU

4 tuiles Objectif Beagle
3 tuiles Action Spéciale
4 cartes Équipage
4 cartes Scénario
4 tuiles Objectif (2 argentés, 2 dorés)

NOUVELLES CARTES ÉQUIPAGE

B1 - Le joueur exécute les actions associées au placement d'une Tente de sa couleur comme s'il venait de le faire pour la 1re fois. Il reçoit également 1 jeton Savoir Temporaire.

B2 - Le joueur exécute une action Navigation de 5 cases.

B3 - Le joueur exécute une action Académie sans payer de pénalité due au Parchemin ni au placement du Cachet sur son plateau. Il gagne également 3 PV.

B4 - Le joueur déplace son marqueur Évolution de 2 cases et reçoit 5 Pièces.

Darwin's Journey

SCENARIOS
MINI-EXPANSION

CONCEPTEURS DU JEU
Simone Luciani et Nestore Mangone
ILLUSTRATEUR
Paolo Voto
RÉDACTEUR DES RÈGLES
Jonathan Cox
TRADUCTION FRANÇAISE
The Rulebook Translator

THUNDERGRYPH GAMES

DESCRIPTION DES SCÉNARIOS

B1 - Se focalise sur la Recherche de Spécimens et la Correspondance.

B2 - Se focalise sur la réception des Pièces, et permet de débloquer des cases Lunettes et de placer plusieurs ouvriers sur les Sections du Journal.

B3 - Se focalise sur l'Exploration, la Navigation ainsi que sur le déblocage de bonus du plateau personnel.

B4 - Se focalise sur l'obtention de Cachets de cire et l'établissement de Campements.

NOUVELLE MISE EN PLACE TUILES ET CARTES

Incorporez les nouvelles tuiles Objectif, Objectif Beagle et Action Spéciale ainsi que les cartes Équipage à leurs piles respectives et mélangez les avant la mise en place. Tous ces éléments sont compatibles avec les autres extensions.

NOUVELLES TUILES OBJECTIF BEAGLE

B1 - Chaque joueur gagne 3 PV par jeton Spécimen sur son plateau.

B2 - Chaque joueur gagne 2 PV par Cachet de cire sur son plateau (mise en place incluse).

B3 - Chaque joueur gagne 8 PV par ouvrier ayant obtenu une distinction argentée.

B4 - Chaque joueur gagne 2 PV par icône Livre atteinte ou dépassée sur la piste Théorie de l'Évolution.

NOUVELLES TUILES ACTION SPÉCIALE

B1 - Recevez 2 Pièces par jeton Spécimen sur votre plateau (10 Pièces maximum).

B2 - Gagnez 2 PV par Tente placée sur le plateau principal.

B3 - Dépensez 1 jeton Savoir Temporaire pour exécuter une action d'une carte Équipage non accomplie.

NOUVELLES TUILES OBJECTIF

Le joueur doit avoir placé un Explorateur sur la piste Île associée (symbole rond).

Au moins un des ouvriers du joueur doit avoir obtenu une distinction argentée.

Au moins un des ouvriers du joueur doit avoir obtenu une distinction dorée.

Au moins un des Explorateurs du joueur doit se trouver sur la case finale d'une Île.